

Blaze of Destiny

ブレイズ　オブ　デスティニー

製品マニュアル

contents

はじめに
04

マニュアル
ゲームの始め方／タイトル画面／セーブについて／セーブ画面の説明 …… 05
ゲームの流れ／シナリオモード …… 06
戦闘モード …… 07
Equip画面の説明／Item画面の説明 …… 08
戦闘画面の説明／戦闘コマンド説明 …… 09
クリスタライズ／パラメータの説明
属性の説明 …… 10
状態異常の説明／地形からの影響／SYSTEM画面の説明 …… 11

ストーリー
12

キャラクター紹介
主人公／レナ＝ラプトホーン …… 12
カイル＝ストークウォズム
マクシミリアン＝フィルバート
ソリア＝ウェイスーン
リノア＝ミディガル
エカテリーナ＝ビュッテンフェルト …… 13
ウェリガル＝リーズ
リビュエール＝フィズム
フーリア＝カセドラル
ローウェン＝バームス …… 14

動作に異常があるときは？
15

はじめに

製品内容

本製品には以下のものが入っておりますので、ご確認ください。

1．CD-ROM　3枚（ゲームディスク / インストールディスク 1/ インストールディスク 2）
2．ユーザーズマニュアル（本書）
3．アンケートはがき

動作環境

OS	日本語版 Microsoft® Windows98(SE)/Me/2000/XP が安定して 動作しているコンピューター
CPU	**必須**：Pentium II 400MHz 以上（または 100% 互換性のある CPU）　**推奨**：Pentium III 500MHz 以上
メモリ	**必須**：64MB 以上　**推奨**：128MB 以上
ディスプレイ	**必須**：600 × 480 以上の解像度で 65536 色以上表示可能なビデオボード およびディスプレイモニター **推奨**：フルカラー（1677 万色）。
サウンド	Windows® 上で、MIDI・PCM 音源を再生可能なサウンドカード
インストール容量	1.1GB

起動方法

セットアップメニュー

『Blaze of Destiny』インストールディスク 1 を CD ドライブにセットしてください。
しばらくするとセットアップメニューが表示されます。
表示されない場合、スタートメニューの［スタート］ボタンを押してメニューを開き、［ファイル名を指定して実行］をクリックし、表示されるウインドウに以下の項目を入力して『OK』をクリックしてください。
［入力］D:¥setup.exe（『D』にはお使いの CD-ROM ドライブを記入してください）

インストール

メニュー内の『インストール』を選択するとインストール作業を開始します。
画面の指示にしたがって作業を進めてください。
なお、すでにインストールされている場合、この項目を選択することはできません。

アンインストール

『Blaze of Destiny』をハードディスクから削除します。
ただし、セーブデータとフォルダは削除されませんので、完全に削除する場合は『アンインストール』後に、手動で削除してください。
なお、ゲームがインストールされていない場合は、この項目を選択することはできません。

終了

『Blaze of Destiny』セットアップメニューを終了します。

マニュアル

ゲームの始め方

『Blaze of Destiny ゲームディスクCD』をCD-ROMドライブに入れて、[スタート]メニューの[プログラム]の中に登録されている[タリスマン]->[Blaze of Destiny]を選択してゲームを始めます。

タイトル画面



タイトル画面では、次のコマンドが表示されます。

NEW GAME
ゲームを最初から始めます。
最初に主人公の名前を決定します。
その後、オープニングからゲームが始まります。

LOAD GAME
中断していたゲームの続きから始めます。
ロード画面になりますので、ロードするデータを選択してください。

GALLERY
ギャラリーモードを始めます。
ギャラリーモードでは、これまでに見たイベントグラフィックや、イベントシーンを振り返ることができます。

TRAINING
トレーニング（模擬戦）を行います。
コマンドを選択し、トレーニングしたいキャラクターが入っているデータを選択します。
トレーニングが終了すると、タイトル画面に戻ります。

SYSTEM
ゲームの設定を行います。
ＳＹＳＴＥＭに関しては、ＳＹＳＴＥＭ画面の説明を参照してください。

EXIT
ゲームを終了します。

セーブについて

このゲームでは、セーブできる場所とできない場所が存在します。
セーブできる場所は、次の通りです。

戦闘開始前
戦闘が開始する前に、自動的にセーブ画面になります。

戦闘終了後
戦闘が終了すると、自動的にセーブ画面になります。

セーブ画面の説明

セーブ画面は、次のようになります。



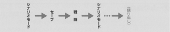
セーブしたい場所を選択し、左クリックでその場所にセーブします。
データをセーブしてある場所を選択すると、そのデータを上書きします。

スクロールボタン
クリックすると、次のページ（前のページ）を表示します。

ロード画面も、セーブ画面と同じ要領で操作します。

ゲームの流れ

このゲームには、物語が進行する「シナリオモード」と敵と戦う「戦闘モード」があります。
シナリオの進行に合わせ、「戦闘モード」に切り替わります。
戦闘が終了すると、再び「シナリオモード」に戻ります。
これを繰り返しながら、ゲームは進んでいきます。



シナリオモード



シナリオの進行は、シナリオモードで行われます。

シナリオモードでは、ミニキャラクターによってシナリオが進行する場面とイベントグラフィックが表示されてイベントが進行する場面があります。
どちらも操作方法は同じになります。

操作方法

メッセージが表示されると、メッセージウインドウの右下にクリスタルアイコンが表示されます。
この状態の時に左クリックすると、次のメッセージが表示されます。
音声の途中で左クリックすると、音声を中断して次のメッセージが表示されます。
このメッセージウインドウは、右クリック、またはスペースキーで消すことができます。
もう一度右クリック、またはスペースキーを押すことで再び表示します。

ゲームを進めていくと選択肢が表示されることがあります。
選択肢にマウスカーソルを合わせて左クリックで決定します。

戦闘モード

戦闘開始時に表示される「勝利条件」を満たすと、クリア。
「敗北条件」を満たすと、ゲームオーバーになります。

戦闘システム

このゲームの戦闘は、タクティクスシミュレーションによって行われます。
行動が回ってきたキャラクターごとにコマンドを入力し、戦闘を進めていきます。
行動の順番は、パラメータ「ＳＰＥＥＤ」が関係します。このパラメータが多いほど、早く行動することができます。
ＨＰが０になったキャラクターは戦線離脱となり、マップ上から居なくなります。居なくなったキャラクターは、戦闘が終了すると復活し、次の戦闘から使えるようになります。
ＳＫＩＬＬコマンド（魔法や剣技などを発動する）を使用するときに必要なＴＰは、各キャラクターに順番が回ってくるごとに少しずつ回復します。

戦闘の準備

戦闘を開始する前に、その戦闘に出撃するキャラクターを選択します。



矢印
別のキャラクターを表示します。

OK
出撃キャラクター選択を終了し、現在決定しているキャラクターで戦闘を開始します。

ENTRY
出撃を決定します。
決定したキャラクターは、ミニキャラクターが表示されます。

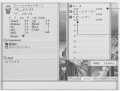
CANSEL
出撃を決定しているキャラクターにのみ、表示されるコマンドです。
出撃を取りやめます。

Equip
装備を変更するコマンドです。
詳しくは、Ｅｑｕｉｐ画面の説明を参照してください。

Item
持っているアイテムの確認と購入を行います。
詳しくは、Ｉｔｅｍ画面の説明を参照してください。

Equip画面の説明

表示中のキャラクターが装備可能な装備品が表示されます。
装備品の下に表示されている個数が０のものは、現在持っていない装備品です。
表示は、「武器」、「鎧」、「アクセサリー１」、「アクセサリー２」ごとに分けて表示されます。
表示を切り替えるには、画面下のアイコンを左クリックしてください。



アイテムリスト
装備可能な装備品。

所持数
現在持っている数

装備したいアイテムを選択すると、次のコマンドが表示されます。

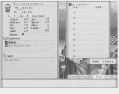
Equip
そのアイテムを装備します。

Buy
選択した装備品を持っていなかった場合、その場で購入してから装備できます。
このコマンドを選択すると、購入する個数を決定するウインドウが表示されます。
所持金が装備品の値段に満たなかった場合は、購入できません。

Sell
選択した装備品を売ります。

Item画面の説明

現在持っているアイテムと、入手可能なアイテムが表示されます。
持っていないアイテムは、個数が０になっています。
アイテムを選択すると、次のコマンドが表示されます。



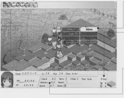
Use
選択したアイテムを持っていた場合、そのアイテムを表示中のキャラクターに対して使用します。

Buy
選択したアイテムを購入します。
このコマンドを選択すると、購入する個数を決定するウインドウが表示されます。
個数を設定後、ＯＫアイコンを左クリックすると購入します。
所持金がアイテムの値段に満たなかった場合は、購入できません。

Sell
選択したアイテムを売ります。

戦闘画面の説明

行動順枠
行動が回ってくる順番を知ることができます。
カーソル位置のキャラには、青下線が付きます。
マウスカーソルを合わせると、マップ上のキャラクターにカーソルが移動します。



コマンドウインドウ
明るく表示されているコマンドのみ、選択可能です。

地形情報
COST ――移動コスト。
Step ――そのマスの高さ。
剣アイコン――そのマスの命中率影響値。
盾アイコン――そのマスの回避率影響値。

ステータスウインドウ
カーソル位置のキャラのステータスが表示されています。
ATTACK ――アイテムなどの効果を加味した攻撃力です。
DEFENCE ――アイテムなどの効果を加味した防御力です。
その他のパラメータ――パラメータの説明を参照してください。

戦闘コマンド説明



順番が回ってきたキャラクターごとに、戦闘コマンドを使って戦闘を進めていきます。
行動は、「移動」＋「それ以外の行動」の２アクションが行えます。
ただし、必ず先に「移動」しなければなりません（SYSTEMコマンドは除く）。

MOVE（移動）
マップ上を移動するコマンドです。
青く表示されたマスが移動可能範囲です。
移動したいマスを左クリックすると、その地点に移動します。
移動が終了すると、再びコマンドが表示されます。
ここで「MOVE」以外の行動を行えます。

ATTACK（攻撃）
装備している武器を使って敵を攻撃します（以後、この攻撃を通常攻撃と呼びます）。
赤く表示されたマスが攻撃可能範囲です。
攻撃したい敵を選択すると、その敵を攻撃します。
ATTACKを行うと、攻撃した敵の方向を向いた状態で行動が終了します。

SKILL（魔法、技の使用）
キャラクターが使用できる「魔法」、「剣技」（まとめてスキルと呼びます）を使用します。
使用するスキルごとに設定されているTPが必要です。
スキルの発動には、スキルごとに決まったWAIT（時間）が必要です。
SKILLコマンドを決定し、使用するスキルを選ぶと、攻撃（回復）可能範囲が赤いマスで表示されます。
スキルを使用する相手や地点を指定すると、その効果範囲がオレンジ色のマスで表示されます。
もう一度左クリックすると、決定されます。
通常攻撃と違い、使用するスキルを選ぶとすぐに発動するわけではありません。
必要な時間が経過後、発動します。
発動する前に敵に攻撃を受けると、スキルの発動はキャンセルされます。

ITEM（アイテムの使用）
持っているアイテムを使用します。
アイテムはキャラクターごとに所持しているのではなく、部隊で所持しています。

CRISTALLIZE（敵の結晶化）
敵を結晶化させます。
結晶化については、クリスタライズの説明を参照してください。
結晶化に成功すると、敵はクリスタルに変わります。
コマンド選択後、行動を終了します。

CONCENTRATE（TPを回復）
集中した状態で行動を終了します。
このコマンドを使用すると、次回順番が回ってきたときに、通常より多くのTPが回復します。
ただし、集中状態で敵に攻撃を受けると、必ずクリティカルヒットされてしまいます。
コマンド選択後、キャラクターの向きを決定し、行動を終了します。

DEFENCE（防御）
防御姿勢で行動を終了します。
このコマンドを使用すると、次回順番が回ってくるまで、通常攻撃によるダメージが少なくなります。
コマンド選択後、キャラクターの向きを決定し、行動を終了します。

SYSTEM（ゲームの設定）
ゲームの設定を行います。
このコマンドは、使用しても次のキャラクターに順番が移ることはありません。
SYSTEMについては、SYSTEM画面の説明を参照してください。

クリスタライズ

ＣＲＩＳＴＡＬＬＩＺＥコマンドを実行することにより、敵をクリスタルに変化させることができます。
これを入手して使用すると、パラメータが上昇します。
結晶化は必ず成功するわけではありません。敵のＨＰが少ないほど、成功する確率が上昇します。
レベルが低いキャラクターが行うほど、パラメータの上昇量が大きいクリスタルが手に入ります。

パラメータの説明

キャラクターのパラメータには、次のものがあります。

HP
体力。攻撃を受けると減少。0になると戦線離脱。

TP
スキルを使用するために必要な力。順番が回ってくるたびに回復。

STR
攻撃力。通常攻撃で与えるダメージに影響。

DEF
防御力。通常攻撃を受けたときのダメージを軽減する。

SKILL
スキルを使用したときの力。スキルを使用したときにより大きな力を発揮できる。

AGI
機敏さ。通常攻撃時の命中率に関係する。また、敵の攻撃を避けやすくなる。

SPEED
次の行動までの速度。次に順番が回ってくる速度に影響。

MOVE
移動可能距離。

CLIMB
登ったり降りたりできる段差。

TYPE
移動タイプ。
「Ｗａｌｋ（歩行）」と「Ｆｌｙ（飛行）」がある。Ｗａｌｋタイプは、移動や攻撃時に地形の影響を受けるが、Ｆｌｙタイプは、影響を受けない。

LV
レベル。キャラクターの強さの目安。

EXP
経験値。１００で1レベル上昇する。

RESIST
各属性に対する抵抗。
抵抗を持っていると、その属性の攻撃を受けたときにダメージを軽減できる。

属性の説明

属性には、「地」、「水」、「火」、「風」、「光」、「闇」があります。
スキルは、必ずどれかの属性に分類されています。
各属性間には、有利不利の関係はありません。
使用されたスキルの属性に対するＲＥＳＩＳＴを持っていると、ダメージを軽減できます。
一度に複数のＲＥＳＩＳＴを持つキャラクターもいます。



地　水　火　風　光　闇

状態異常の説明



眠り

眠っている状態です。
この状態の時は、順番が回ってきても行動できません。
敵に攻撃を受けると、通常より多くのダメージを受けます。
この状態異常は、順番が回ってきたときに回復することがあります。
攻撃を受けると、必ず目覚めます。



毒

毒を受けた状態です。
順番が回ってくると、ダメージを受けます。
この状態異常は、順番が回ってきたときに回復することがあります。



麻痺

麻痺している状態です。
この状態の時は、順番が回ってきても行動できません。
敵に攻撃を受けると、通常より多くのダメージを受けます。
この状態異常は、順番が回ってきたときに回復ことがあります。



混乱

混乱している状態です。
この状態の時は、この状態異常は、順番が回ってきたときに勝手に行動します。
敵味方の判断が付かない状態で、誰に攻撃を仕掛けてくるかわかりません。
この状態異常は、順番が回ってきたときに回復ことがあります。



沈黙

沈黙の状態です。
この状態の時は、ＳＫＩＬＬコマンドを使用できません。
この状態異常は、順番が回ってきたときに回復ことがあります。



魅了

敵に魅了された状態です。
この状態になると、敵味方が入れ替わります（味方は敵に、敵は味方になります）。
この状態異常は、順番が回ってきたときに回復ことがあります。

地形からの影響

キャラクターが立っている地形により、攻撃時の命中率、回避率に影響を受けます。
地形からの影響は、ステータス画面右の地形情報で確認できます。

SYSTEM画面の説明



ＳＹＳＴＥＭ画面では、次の設定ができます。

画面サイズ
ウィンドウとフルスクリーンを切り替えます。

行動順枠の表示方法
非表示、オート表示、常時表示を切り替えます。

BGM の設定
ＢＧＭをＭＩＤＩで鳴らすか、ＣＤ-ＤＡで鳴らすかを切り替えます。

メッセージ速度の変更
メッセージの表示速度を変更します。

BGM 音量
ＢＧＭの音量を設定します。

効果音音量
効果音の音量を設定します。

音声音量
音声の音量を設定します。

ストーリー

主人公は、ディウェイン王国騎士養成学校を卒業したばかりの騎士。

ある日姉を迎えに教会に行った帰り、王国に弓引く反乱軍のリーダーレナと出会い、彼の運命の歯車がゆっくりと動き出す。

国王の周りで暗躍する魔法使い達。
命を賭け、民衆を救うべく戦う反乱軍。
激化していく反乱軍と王国軍の戦闘の中で、自分が進むべき道に迷いが生じていく。

そんな中、無実の罪で牢に捕らえられたディーンは王国の現状を目にし、涙した。
本当の敵に気づいたとき、青年は一人の戦士として歴史の表舞台に登場する。

激しい戦いの中、仲間達との友情と愛を育んでいくディーン。
数々の出会いと別れが、ディーンを最高の勇者へと育ててゆく。

次第に、動乱の時代へと移り変わっていくディウェイン王国。
建国以来の戦いの中、ディーンは何を見て、何を残すのか……。

そして、彼の運命が輝くとき、真の戦いの幕が開く。



キャラクター紹介



主人公

2年前にレセンヴァ王国から移住してきた若者で、
ディウェイン王国騎士養成所を卒業したばかりの
新米ナイト。
王国の体制は好きではないが、姉の勧めで騎士団
養成所に入った。
幼いころから剣技に秀で、その腕は騎士団養成所
でもトップクラス。
配属先も決まった卒業式の帰り道、偶然反乱軍のリーダー「レナ」
と出会う。
不思議な魅力に惹かれた主人公は、以後反乱軍に近づいていく。
両親は戦争の際に戦死していていない。

レナ=ラプトホーン

王国の体制に苦しむ人々を救うべく、結成された「反乱組織ラキリス」の
東部解放戦線のリーダー。
人懐っこいが、独特の高貴な気品をもつ。
師はいないが独学で呪術を学び、間接系の魔法を得意とする。
高貴な雰囲気を纏う謎の多い少女





カイル＝ストークウォズム

レナ、マックスと共に現国王の圧政に苦しむ人々のため『反乱組織ラキリス』を結成。
以後軍師として、数々の作戦を立て王国軍を苦しめる。

マクシミリアン＝フィルバード

『反乱組織ラキリス』に所属する屈強な戦士で通称マックス。
普段は明るい男だが、ひとたび戦となると周囲が凍らんばかりの闘気を発する。



ソリア＝ウェイスーン

主人公の姉で盲目の美女。
町の教会で働いており、僧侶としての知識もかなりもっている。
落ち着いた美女で、慈母の心に満ちている。



主人公の幼馴染みの女の子。
魔術に関して天性の素質を持っており、ディウェイン王国の魔導師学校を主席で卒業したほどの能力者。
金髪のセミロングが美しく、活発な女の子。

リノア＝ミディガル



山岳地帯に位置する村長の孫娘で弓の名手。

エカテリーナ＝ビュッテンフェルト



ウェリガル＝リーズ

ディウェイン王国国王。

先王ゼクスと共にディウェイン地方統一のために闘った四英雄の一人だが、己の野望のためクーデターを起こし、国王となる。

１００人に勝ると称えられた武力と、戦況を把握し、兵を統率する軍師としての能力の両方を兼ねそろえた天才。



リビュエール＝フィズム

全身を黒一色に包んだ騎士。
シミターのような湾曲した大剣を自在に使いこなす強者で、ディウェイン軍の中でも１、２を争うほどの実力者。
その凄絶なまでの強さと出で立ちから、『漆黒のリビュエール』と呼ばれる。
一説にはウェリガルの隠し子といわれているが定かではない。
強大な力を持ち、『ラキリス』の前に立ちはだかる。



フューリア＝カセドラル

妖艶な魔術師でウェリガルの右腕兼愛人。
リノアを凌ぐ魔力を持つ。
出生は謎に包まれている。

四英雄の一人ロクセリアの長男。
父に引けを取らない戦士で、その潜在能力の高さから将来を有望視されている。
剣の腕でしばしば平民出の主人公と比べられていたため、主人公が『ラキリス』側に付いてからは目の敵にしてライバル視するようになる。

ローウェン＝バームス

動作に異常があるときは？

製品には万全を期しておりますが、万が一誤動作を起こす場合がございましたら、次の事をご確認ください。

1．キーボードやマウス、ビデオカード、サウンドカード等は正しく接続されていますか？
2．インストールは正常に終了しましたか？
3．CDは正しくセットされていますか？
4．ご使用のパソコンは動作環境を満たしておりますか？
5．ご使用のドライバ等に不具合は出ていませんか？
6．常駐アプリケーションや他のアプリケーションによってWindows®が不安定になっていませんか？
7．ご使用のパソコン以外の同一機種（ご購入ショップ・ご友人所有等）では正しく動作しますか？

プログラムの実行は、他に何も起動していない状態で行ってください。
正常に動作しない場合、何が問題になっているか判断がつきにくく、Windows®が不安定になっている可能性があります。

上記ご確認の上、異常がみられないようでしたら、あらかじめ以下の内容をご確認の上、弊社ユーザーサポートまでお問い合わせください。

・ご使用機種および周辺機器等のメーカー名・型番などのハードウェア構成
・OSのバージョン（例:Windos98）
・問題が発生したときの症状や画面に表示されたメッセージ、実際に行った動作等

弊社責任による初期不良・動作不良などございましたら、無償にて良品と交換させていただきます。
ただし、無断複製、改変されている場合、お客様の不注意による故障などの場合には、交換をご容赦くださるようお願いいたします。
また、中古ソフトのサポートは固くお断りいたします。

なお、ゲームの内容・攻略に関するご質問にはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

お問い合わせ先

〒136-0071
東京都江東区亀戸6-55-19 ルミエール7F
タリスマンユーザーサポート係
電話 03-3682-2682

タリスマンホームページ
http://www.talisman-soft.com
メールサポート
support@talisman-soft.com

お断り

本製品は１８歳未満の方がご購入及びご使用になることはできません。
ご了承の上、１８歳までお待ちください。

この物語はフィクションであり、登場する人物、団体名、地名などは実在のものとは一切関係ありません。

本製品の使用によって生じた、如何なる問題、損失につきましても弊社では保証致しかねますので、あらかじめご了承ください。

Talisman